

**ARCHIVISTE
VALDAR AURIK**

**Portée de
l'Attaque 1**

L'Archiviste Valdar Aurik apporte un soutien considérable en combinant ses pouvoirs psychiques avec d'autres chevaliers gris.



**ARCHIVISTE
VALDAR AURIK**

**Portée de
l'Attaque 1**

L'Archiviste Valdar Aurik apporte un soutien considérable en combinant ses pouvoirs psychiques avec d'autres chevaliers gris.



**FRÈRE
XIONUS**

**Portée de
l'Attaque 3**

Le Psycanon du frère Xionus dévaste la matière physique et sature l'air d'une résonance psychique brûlante, n'épargnant rien sur son passage.



**FRÈRE
XIONUS**

**Portée de
l'Attaque 3**

Le Psycanon du frère Xionus dévaste la matière physique et sature l'air d'une résonance psychique brûlante, n'épargnant rien sur son passage.



**FRÈRE
THAMON**

**Portée de
l'Attaque 2**

Spécialiste du combat rapproché et doté d'une dextérité exemplaire, Thamon enchaîne les exploits avec ses glaives Némésis.



**FRÈRE
THAMON**

**Portée de
l'Attaque 2**

Spécialiste du combat rapproché et doté d'une dextérité exemplaire, Thamon enchaîne les exploits avec ses glaives Némésis.



**FRÈRE
JAGAN ELGOR**

**Portée de
l'Attaque 2**

Le fulgurant incorporé sur l'avant bras gauche, permet à Jagan Elgor de manier une hallebarde Némésis à deux mains, dévastateur pour ses ennemis.



**FRÈRE
JAGAN ELGOR**

**Portée de
l'Attaque 2**

Le fulgurant incorporé sur l'avant bras gauche, permet à Jagan Elgor de manier une hallebarde Némésis à deux mains, dévastateur pour ses ennemis.



FRÈRE SZOKAR FERREIN

Portée de l'Attaque 3

Quand Szokar Ferrein active les rafales psi de son expurgateur, celles-ci réduisent en miettes les assauts des Xénos.



FRÈRE SZOKAR FERREIN

Portée de l'Attaque 3

Quand Szokar Ferrein active les rafales psi de son expurgateur, celles-ci réduisent en miettes les assauts des Xénos.



APOTHECAIRE NADION

Portée de l'Attaque 1

Maniant un glaive Némésis avec agilité, Nadion apporte aussi par ses soins, un secours indispensable sur le champs de bataille.



APOTHECAIRE NADION

Portée de l'Attaque 1

Maniant un glaive Némésis avec agilité, Nadion apporte aussi par ses soins, un secours indispensable sur le champs de bataille.



PURGATOR ROCHT KAVANAR

Portée de l'Attaque 2

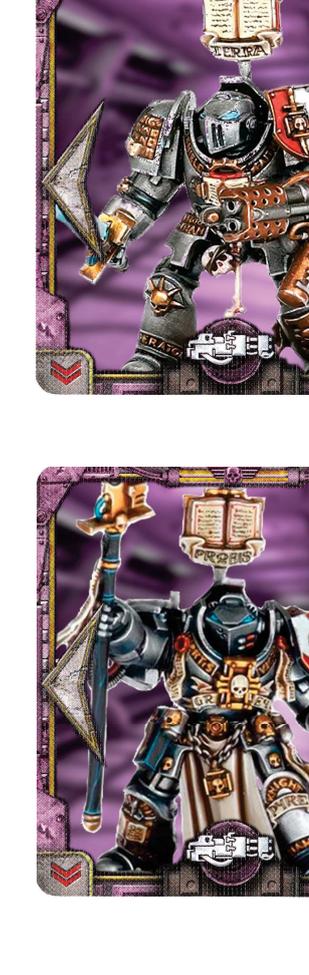
Rocht Kavanar est équipé d'un incinerateur avec du prométhium psychiquement chargé, paralysant ses proies, avant de les brûler.



PURGATOR ROCHT KAVANAR

Portée de l'Attaque 2

Rocht Kavanar est équipé d'un incinerateur avec du prométhium psychiquement chargé, paralysant ses proies, avant de les brûler.



JUSTICAR ALARIC

Portée de l'Attaque 2

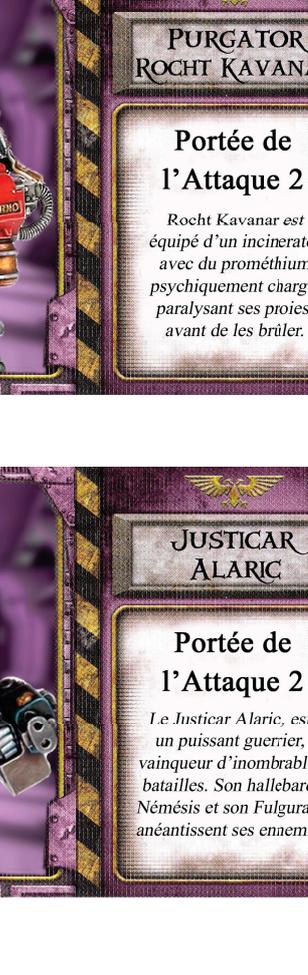
Le Justicar Alaric, est un puissant guerrier, vainqueur d'inombrables batailles. Son hallebarde Némésis et son Fulgurant anéantissent ses ennemis.



JUSTICAR ALARIC

Portée de l'Attaque 2

Le Justicar Alaric, est un puissant guerrier, vainqueur d'inombrables batailles. Son hallebarde Némésis et son Fulgurant anéantissent ses ennemis.



GRAND-MAITRE VOLDUS

Portée de l'Attaque 2

Aldrik Voldus, Gardien du Librarius, avec sa puissance psychique supérieure, il fait jaillir des flammes purificatrices de son marteau, le Malleus Argyrum.



GRAND-MAITRE VOLDUS

Portée de l'Attaque 2

Aldrik Voldus, Gardien du Librarius, avec sa puissance psychique supérieure, il fait jaillir des flammes purificatrices de son marteau, le Malleus Argyrum.



FRERE DHARK TEGVAR

Portée de l'Attaque 2

Le frère de bataille Dhark Tegvar équipé de son marteau tonnerre Némésis, se bat toujours avec vaillance aux côtés du grand maître Voldus.



FRERE DHARK TEGVAR

Portée de l'Attaque 2

Le frère de bataille Dhark Tegvar équipé de son marteau tonnerre Némésis, se bat toujours avec vaillance aux côtés du grand maître Voldus.



FRERE-CAPITAINE STERN

Portée de l'Attaque 2

Stern décuple la bravoure et la détermination des Chevaliers Gris, se battant sans états d'âme et avec une grande maîtrise martiale.



FRERE-CAPITAINE STERN

Portée de l'Attaque 2

Stern décuple la bravoure et la détermination des Chevaliers Gris, se battant sans états d'âme et avec une grande maîtrise martiale.



FRERE SVIAN KANTOR

Portée de l'Attaque 2

Magnant l'épée avec une adresse héroïque, Svian Kantor est devenu le bras droit du Frère-Capitaine Arvann Stern.



FRERE SVIAN KANTOR

Portée de l'Attaque 2

Magnant l'épée avec une adresse héroïque, Svian Kantor est devenu le bras droit du Frère-Capitaine Arvann Stern.



15 FUREUR PSYCHIQUE



ATTAQUE

Un dépensant 2 pions psi, Valdar Aurik peut faire une attaque normale ou attaquer un par un, tout essais se trouvant dans son rayon jusqu'à une portée de 1, que ce soit face à lui ou dans son dos. Seuls les  seront comptés comme réussis.

9 STRATEGIE



DEPLACEMENT + ACTIVATION

Après avoir résolu l'action de cette carte, vous pouvez défausser 1 carte d'une des piles blip.

Vous pouvez alors dépenser 1 pion psi pour défausser 1 carte de l'autre pile blip.

6 TIR AU PSYCANON



SOUTIEN

Cette équipe reçoit 2 pions psi. En dépensant 1 pion psi et un pion soutien, Xionus peut attaquer un essaim jusqu'à 3 de portée. Si l'attaque est réussie, jusqu'à 3 Genestealers sont éliminés.

14 DOUBLE FRAPPE



ATTAQUE

Chacun des Chevaliers Gris de votre escouade, peut effectuer une double attaque.

8 GUET-APENS



DEPLACEMENT + ACTIVATION

Tous les Chevaliers Gris impliqués dans les déplacements peuvent changer d'orientation et faire une attaque en dépensant 1 pion psi chacun.

5 IMPASSIBLE



SOUTIEN

Toutes attaques contre vos Chevaliers Gris en défense échouent. De plus, pour chaque attaque un Genestealer est tué sauf si le jet de dé est .

18 RAFALE PSI



ATTAQUE

Szokar Ferrein pourra effectuer 3 attaques. S'il utilise un pion psi, au lieu que le chiffre 4 lui donne une réussite, il y aura deux victimes pour chaque résultat avec un .

10 CONTRE-ATTAQUE



DEPLACEMENT + ACTIVATION

Après avoir résolu cette action Szokar Ferrein peut effectuer une rafale sur l'essaim lui faisant face. Le chiffre à côté du crâne détermine le nombre de Genestealers tués.

3 RESURRECTION



SOUTIEN

Nadion reçoit un pion psi qu'il donne à un Chevalier Gris qui lui est adjacent. Si un Chevalier Gris qui lui est adjacent est tué, sur un jet de dé faisant apparaître un , il le ressuscite en dépensant un pion de soutien.

17 BRULÉ IMPIE !



ATTAQUE

Quand Rocht Kavanar attaque, on ignore tout les **☠** obtenus. Le chiffre du résultat du dé, détermine le nombre de Genestealers tués. Utiliser un pion psi en plus, vous permettra d'augmenter vos chances.

11 CONTOURNEMENT



DEPLACEMENT + ACTIVATION

Après avoir résolu l'action de cette carte, le Justicar Alaric et tous les Chevaliers Gris qui lui sont adjacents, peuvent effectuer une attaque chacun, contre un essaim leur faisant face.

2 MUR DE FLAMMES



SOUTIEN

Rocht Kavanar peut transformer un pion psi, en pion mur de flammes et le déposer dans le dos de n'importe quel Chevalier Gris, jusqu'à une portée de 2, qui empêchera toutes attaques à cet endroit, jusqu'à la fin du tour Genestealer.

13 PURIFICATION



ATTAQUE

Lorsque Voldus attaque, s'il obtient un **☠**, il peut tuer un Genestealer de plus dans le même essaim. S'il dépense un pion psi sur l'essaim engagé avec lui, tous résultats avec un **☠**, élimine l'essaim entier.

7 TELEPORTATION



DEPLACEMENT + ACTIVATION

Les Membres de cette escouade peuvent se déplacer n'importe où dans la formation. Si l'un de vos Chevalier Gris active une porte, vous pouvez placer 1 pion soutien supplémentaire sur la carte terrain.

4 EN POSITION



SOUTIEN

Le Grand-Maître Voldus reçoit 1 pion soutien et 1 pion psi pour lui-même. Il reçoit en plus, 1 pion soutien et 1 pion psi qu'il doit attribuer à n'importe quel autre Chevalier Gris.

16 DEXTERITE



ATTAQUE

Chacun de vos Chevaliers Gris peut relancer une attaque si la précédente a réussie. (bonus pion psi et pion de soutien compris).

12 STRATEGIE FURTIVE



DEPLACEMENT + ACTIVATION

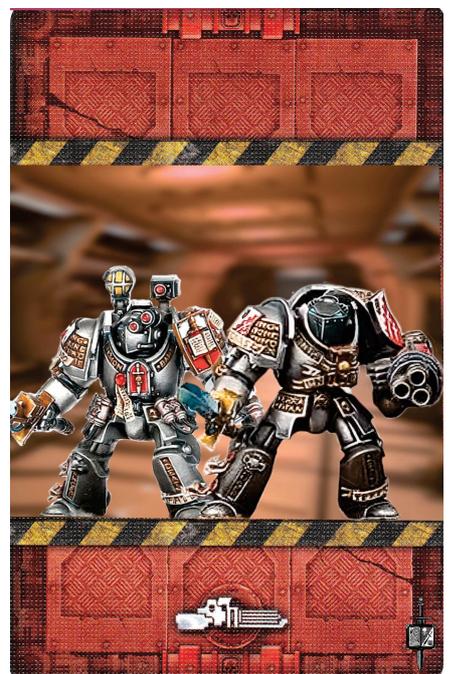
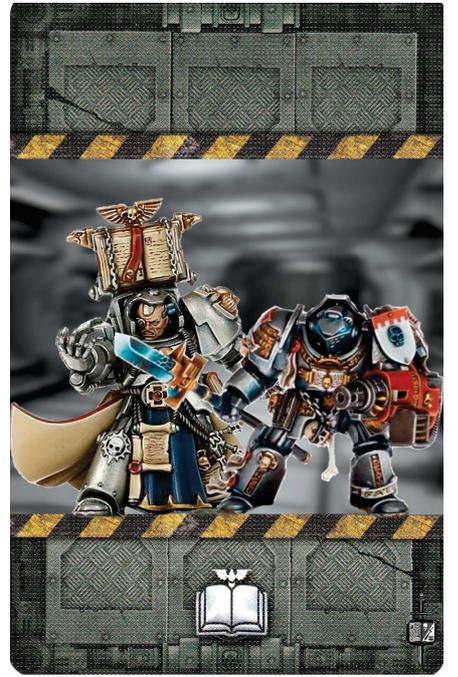
Déplacer 1 essaim qui se trouve dans le dos de n'importe quel Chevalier Gris de la formation, et placer le sur sa face avant. Si vous utilisez 1 pion psi vous pourrez déplacer 2 essaims.

1 EN DEFENSE !

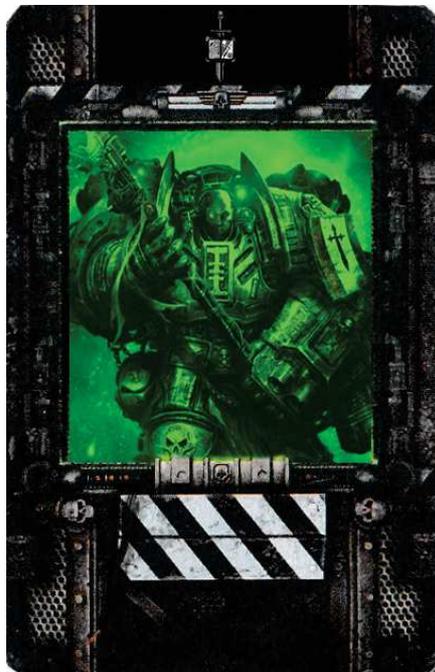
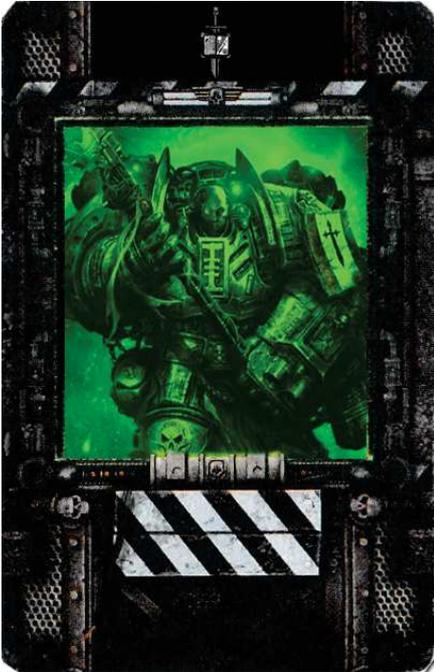


SOUTIEN

Vous recevez 2 pions de soutien, et vous pouvez en donner 1 à un Chevalier Gris qui vous est adjacents. Si vous obtenez un **☠** en défendant, l'attaque des Genestealers est ratée.









Pions « Psi »



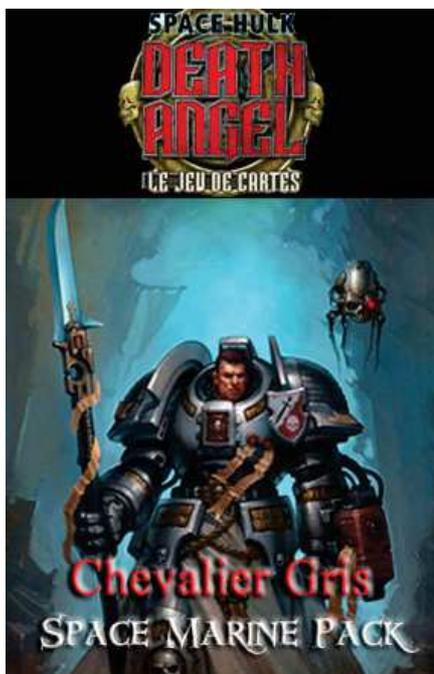
Pions « Mur de Flammes » et « Psi » de secours



Conseil d'impression : Imprimez en **taille réelle** l'ensemble de ce PDF.

Crédit : Space Hulk Death Angel est jeu de Corey Konieczka créé en 2010, édité par Fantasy Flight Games et distribué en France par Edge Entertainment.

Space Hulk appartient à l'univers de Games workshop




**DEATH ANGEL
 CHEVALIER GRIS
 SPACE MARINE PACK**

Ce *Space Marine Pack Chevalier Gris* pour *Death Angel* comprend :

- 12 cartes Space Marine Chevalier Gris
- 18 cartes Action Chevalier Gris
- 6 cartes Équipes Chevalier Gris
- 18 pions « psi »
- 1 pion « mur de flammes »

 **SYMBOLE D'EXTENSION**

Toutes les cartes de cette extension sont marquées du symbole Chevalier Gris pour vous permettre de les distinguer facilement de celles du jeu de base.

COMMENT UTILISER CETTE EXTENSION

Cette extension comprend une nouvelle équipe de Space Marine pour remplacer ceux de la boîte de base, échangez les avec eux.

1


LES PIONS PSI 

Les pouvoirs psychiques des Chevaliers Gris sont matérialisés par des pions psi. Le nombre total de pions psi pour une partie sera compté en fonction du nombre d'équipes de Chevaliers Gris en jeu multiplié par 3. Ainsi, si on a 3 équipes on aura alors 3 x 3 pions psi disponibles pour toute la partie. En début de partie, chaque Chevalier Gris reçoit un pion psi que l'on positionne sur sa carte. Durant la partie, il n'y a aucune limite de pions psi qu'un Chevalier Gris peut recevoir sur sa carte.

RECEVOIR LES PIONS PSI

A chaque fois qu'une équipe utilise la carte « Déplacement + Activation » elle reçoit 1 pion psi, qu'elle place sur l'un de ses Chevaliers Gris. Les pions de soutien sont donnés normalement en utilisant une carte « Soutien », mais certaines cartes « Soutien » donne aussi un ou plusieurs pions psi.

2


UTILISATION DES PIONS PSI

Chaque Chevalier Gris peut utiliser un et un seul pion psi durant sa phase de jeu et/ou celle des Tyranides. Il y a deux exceptions à cette règle. Le Grand-Maitre Voldus peut en utiliser jusqu'à 3 pions à la fois, et l'Archiviste Valdar Aurik n'a aucune limite et pourra en utiliser autant qu'il en a.

ACTIONS DES PIONS PSI

- Lors d'une attaque de Genestealers ou autres Tyranides, le Chevalier Gris attaqué peut utiliser un pion psi sur un essaim orienté de son côté. Il pose le pion psi sur l'essaim pendant tout le combat (même s'il y a une relance de dé par un pion de soutien). Grâce au pion psi, la valeur du dé de défense est augmenté de 1. Le pion psi est ensuite défaussé.
- Lorsqu'un Chevalier Gris attaque, il peut aussi placer un pion psi sur un essaim lui faisant face et jusqu'à la distance possible de son attaque.

3


 Toutes les attaques durant son tour auront un résultat positif sur un jet de dé de 1, 2, 3 et 4 (c'est à dire avec un crâne + le chiffre 4). Cela améliorera donc le pourcentage de réussite, le chiffre 4 sera compté comme s'il avait un crâne lui aussi.

CAS PARTICULIERS

- Le **Grand-Maitre Voldus** : En défense il pourra donc mettre jusqu'à 3 pions psi sur un essaim lui faisant face et sa valeur de défense sera augmenté de 3. Concernant l'attaque, s'il utilise 2 pions psi, alors les résultats 4 ou 5 au dé seront considéré comme réussi et avec 3 pions psi l'attaque sera automatiquement couronné de succès.
- L'**Archiviste Valdar Aurik**, n'aura pas de limite de pions psi, ainsi en défense le nombre de pions psi mis sur un essaim, augmentera de la même valeur son potentiel de défense. En attaque, avec un 1 pion psi, le chiffre 4 sur le dé sera une réussite. Avec 2 pions psi, les chiffres 4 et 5 seront une réussite et avec 3 pions psi la réussite sera automatique sans lancer le dé, comme pour Voldus.

4


**PRECISIONS
 SUR LES CARTES**

- Une carte de Soutien particulière appelé « Mur de Flammes » permettra au Chevalier Gris Roch Kavanar de transformer un pion psi en mur de flammes, empêchant une attaque dans son dos ou celui d'un autre Chevalier Gris, à sa portée.

- D'autres actions particulières réalisées avec un ou plusieurs pions psi sont inscrites sur des cartes de « soutien » ou de « déplacement + activation ».

CREDITS :

Auteur de l'extension : Didier Lagarde
 Vous trouverez d'autres extensions sur le site :
<http://sh.chroniques.free.fr/>

5

Conseil d'impression : Imprimez en **taille réelle** l'ensemble de ce PDF.

Crédit : Space Hulk Death Angel est jeu de Corey Konieczka créé en 2010, édité par Fantasy Flight Games et distribué en France par Edge Entertainment.

Space Hulk appartient à l'univers de Games workshop

Conseil d'impression : Imprimez en **taille réelle** l'ensemble de ce PDF.

Crédit : Space Hulk Death Angel est jeu de Corey Konieczka créé en 2010, édité par Fantasy Flight Games et distribué en France par Edge Entertainment.

Space Hulk appartient à l'univers de Games workshop

